



LEARNINGLIB.DK

PLATFORM TIL FÆLLES UDVIKLING AF BIBLIOTEKSFAGLIGE DIGITALE LÆRINGSOBJEKTER

Biblioteker og bibliotekarer har altid været gode til at udtænke, udvikle og skabe nyt sammen. DEFF-projektet Levende læring udspringer af et ønske om netop at samle kræfterne og gøre det muligt at dele og redigere læringsobjekter, som uddannelsesbiblioteker lægger ressourcer i at skabe. Projektet er netop afsluttet og resultatet er platformen Learninglib.dk, der kan supportere netop dette ønske.

AF JETTE FUGL, [JFU@SCIENCE.KU.DK](mailto:jfu@science.ku.dk), FREDERIKSBERG CAMPUS
OG METTE BECHMANN, [MB.LIB@CBS.DK](mailto:mb.lib@cbs.dk), CBS BIBLIOTEK

Del dem, og brug dem

Learninglib.dk er både et læringsobjektarkiv og et værktøj til oprettelse af læringsobjekter og quizzer til understøttelse af læring. Alle kan søge og anvende læringsobjekterne direkte fra siden, men også kopiere, dele og indsætte dem - via indlejningskode - på egne hjemmesider eller i kursusrummet i uddannelsesstedets LMS - ligesom med YouTube og VIMEO videoer. Der er i realiteten ingen grænse for hvem, der kan anvende materialerne, da alt reelt afhænger af læringsobjekternes indhold. Der er ingen regler for læringsobjekternes indhold, eller hvilke emner de skal omhandle, så længe det har sammenhæng med det biblioteksfaglige produkt, som bibliotekerne leverer til deres brugere. Learninglib.dk har en søgefunktion, der lader brugeren søge i både læringsobjektnavne og -beskrivelser. Brugerne kan tilmelde sig kategorier og modtage en mail-notifikation, når der oprettes nye læringsobjekter, der matcher det, de interesserer sig for. På designsiden er der lagt vægt på responsivt design, så den også er brugervenlig for smartphones og tablets.

Lav dine egne

Uddannelsesbiblioteker kan få et administratorlogin til learninglib.dk's backend, og dermed opsætte en egen side, hvorfra man kan oprette, redigere, slette og se egne læringsobjekter. Nye læringsobjekt/quiz-moduler kan udvikles fra bunden eller man kan duplikere læringsobjekter udarbejdet af andre og tilpasse dem til lokale forhold. Læringsobjekterne opbygges med x-antal trin. Hvert trin kan indeholde enten tekst/billede/video, eller et spørgsmål med x-antal svar. Svares der korrekt vises succes besked, svares der forkert vises en forklaring og hvilket svar, der er korrekt, og næste trin kan påbegyndes. Kontakt Jette Fugl jfu@science.ku.dk eller Mette Bechmann mb.lib@cbs.dk for administratorlogin.



Bag Learninglib

Learninglib er skabt i et samarbejde mellem *Levende læring - udvikling af biblioteksfaglig digitale læringsobjekter til undervisningsbrug* arbejdsgruppen, Jette Fugl, Mette Bechmann, Jens Dam, SDUB og Thomas Vibjerg Hansen, AUB, og firmaet Webcoders.dk. Learninglib er oprettet for at give bibliotekerne udviklingsfaciliteter, men om det lykkedes at få skabt et fælles udviklingssted, det kan kun fremtiden vise. 🌟

LÆRINGSOBJEKTER

Læringsobjekter er medier for læring, der har til formål at videreformidle viden i en digital form. Udover ovennævnte definition, defineres et læringsobjekt også som den mindste læringsenhed, der kan stå alene og stadig give mening for den lærende.